

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan *Research and Development (R & D)*. Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji efektif tidaknya produk tersebut.

Kegiatan penelitian dan pengembangan (R&D) dipandang sebagai penentu produktivitas dan pertumbuhan. Seperti yang dijelaskan oleh Lazzarotti, Manzini, dan Mari (Salimia dan Jafar, 2018) berpendapat bahwa *,R&D includes various activities and resources. They list a number of main activities, such as basic research, applied research, development, and some support activities, like technology intelligence and technology scouting.* Dimana jenis penelitian pengembangan atau R&D mencakup berbagai kegiatan dan sumber daya. Mereka mendaftar sejumlah kegiatan utama, seperti penelitian dasar, dan penelitian terapan, pengembangan, dan beberapa kegiatan pendukung, seperti intelijen teknologi, kependuan teknologi.

Menurut Sujadi (Noordyah, 2011) dalam langkah-langkah penelitian dan pengembangan oleh bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan yang dapat dipertanggung jawabkan.

Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda ataupun perangkat keras tau biasa disebut dengan *Hardware*, melainkan bias juga berupa perangkat lunak atau *Software*.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu penelitian yang berfokus pada pengembangan suatu atau menghasilkan suatu produk.

Peneliti menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan Borg & Gall ini memiliki sepuluh tahapan dalam proses pengembangan. Merujuk dari penjelasan Borg, sepuluh tahapan tersebut dapat disederhanakan menjadi empat tahapan pengembangan.

B. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian Borg & Gall terdiri atas sepuluh tahapan dalam Arifin (2014: 129-132) yaitu: *Research and Information Collection* (penelitian dan pengumpulan data), *Planning* (perencanaan), *Develop Preliminary Form Of Product* (pengembangan draft produk awal), *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal), *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba), *Main Field Testing* (uji coba lapangan produk utama), *Product Revision* (revisi produk), *Operational Field Testing* (uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan), *Final Product Revision* (revisi produk akhir), dan *Dessemination and Implementation* (Deseminasi dan implementasi).

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media interaktif ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall tersebut dengan pembatasan. Borg dan Gall menyatakan bahwa

dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti, maka langkah tersebut disederhanakan menjadi empat tahapan, adapun langkah-langkah atau tahapan dalam model pengembangan Borg & Gall yang disingkat menjadi 4 tahapan yaitu:

1. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui informasi-informasi di lapangan. Beberapa hal yang dilakukan pada tahapan ini adalah menganalisis kebutuhan pembelajaran, hambata-hambatan yang ada selama berlangsungnya proses pembelajaran dan juga menganalisis media pembelajaran di SMA Negeri 11 Makassar.

2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan adalah langkah awal dalam pengembangan produk. Tahap perencanaan ini dimulai dengan merumuskan tujuan yang ingin dicapai oleh media yang dikembangkan. Selanjutnya adalah membuat desain media audio interaktif yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) materi yang akan dikembangkan medianya.

3. Tahap Pengembangan Produk

Tahap pengembangan dimulai dengan mengumpulkan bahan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) sebagai patokan dalam mengembangkan media audio interaktif, materi pelajaran, dan bahan penunjang lainnya. Selanjutnya adalah tahap pengolahan bahan yang kemudian menghasilkan produk berupa media audio interaktif.

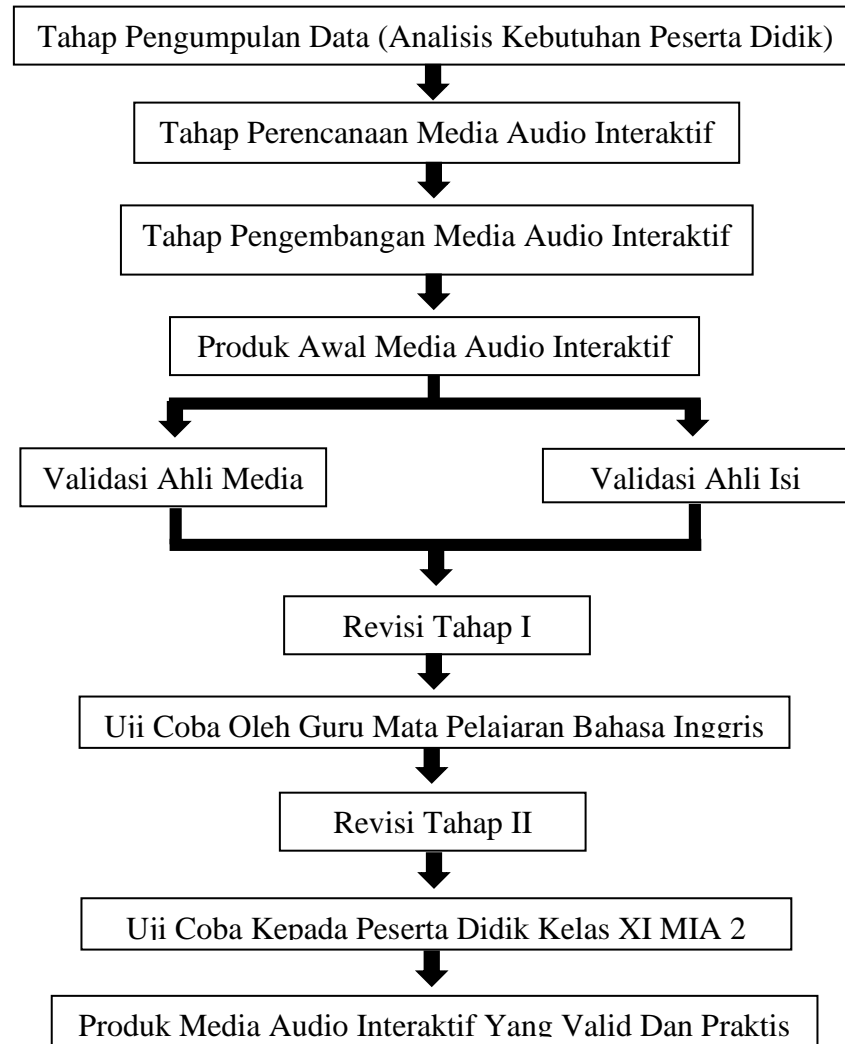
4. Tahap Validasi dan Uji Lapangan

a. Uji Ahli

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang telah dikembangkan sebelum produk tersebut digunakan dalam pembelajaran. Uji ini akan dilaksanakan oleh dua orang ahli, yaitu satu orang ahli media dan satu orang yang menjadi ahli isi atau materi.

b. Uji Lapangan

Setelah media audio interaktif yang dikembangkan telah melalui proses perbaikan dan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, selanjutnya adalah akan diuji cobakan pada pengguna dalam konteks ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan peserta didik kelas XI SMA Negeri 11 Makassar.



Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan Media Audio Interaktif

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang dibuat oleh peneliti, layak atau tidak nya produk media audio

interaktif yang dibuat, dan untuk mengetahui bahwa produk yang dikembangkan mampu membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

1. Desain Uji Coba

Tahapan dalam uji coba produk:

- a. Uji ahli atau validasi, dilakukan oleh ahli media serta ahli isi atau materi pembelajaran. Pada tahapan ini ahli media dan ahli isi akan melakukan meninjau produk untuk mendapatkan masukan berupa saran perbaikan produk.
- b. Revisi Tahap I, dilakukan sesuai dengan data yang diperoleh serta saran yang diberikan oleh para ahli
- c. Uji coba oleh guru mata pelajaran sebagai pengguna produk dan tanggapan dari peserta didik.
- d. Revisi II
- e. Produk akhir

D. Subyek Penelitian dan Objek Penelitian

Subyek penelitian adalah 1 orang ahli media, 1 orang ahli isi, 1 orang guru mata pelajaran Bahasa Inggris serta peserta didik kelas XI berjumlah 36 orang. Alasan memilih kelas XI sebagai subjek penelitian ini adalah karena hasil wawancara dengan guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris, peserta didik di kelas ini tergolong aktif dalam belajar. Namun masih terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi pelajaran, dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

E. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah SMA Negeri 11 Makassar kelas XI MIA 2. Alasan pemilihan lokasi penelitian adalah: Berdasarkan hasil observasi awal, disekolah tersebut guru masih menggunakan buku sebagai media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang berbasis teknologi masih sangat kurang terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

F. Sumber Data

Sumber data adalah sumber-sumber yang memungkinkan seorang peneliti mendapatkan sejumlah informasi atau data-data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian, baik data primer maupun data sekunder. Sumber data dapat diperoleh dari Lembaga, situasi sosial, subjek atau informan, dokumentasi, atau historis. Adapun sumber data yang dimanfaatkan yaitu: data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data primer tidak tersedia dalam bentuk yang teratur ataupun bentuk file. Data primer dicari melalui narasumber atau responden, yaitu orang yang menjadi objek penelitian atau orang yang menjadi sarana untuk mendapatkan informasi ataupun data yang dibutuhkan. Responden adalah orang yang memberikan informasi tentang situasi dan kondisi lokasi atau tempat penelitian. Adapun sumber data primer adalah data angket dengan salah satu guru di SMA Negeri 11 Makassar yaitu guru Mata Pelajara Bahasa Inggris kelas XI.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh oleh peneliti dengan cara membaca, melihat, ataupun mendengarkan. Contohnya data-data sekolah dan berbagai literatur yang relavan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Adapun sumber data sekunder adalah berupa dokumen-dokumen perangkat pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI yaitu RPP dan Buku LKS Bahasa Inggris.

G. Jenis Data

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media audio interaktif dan uji ahli isi/materi media audio interaktif, (2) data hasil uji coba pengguna dalam hal ini adalah peserta didik yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas, dan (3) tanggapan dari guru mata pelajaran Bahasa Inggris.

Seluruh data yang telah diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui angket tanggapan dari hasil review ahli media audio interaktif melalui (format A), hasil review ahli isi mata pelajaran melalui (format B), hasil review uji coba terbatas melalui angket tanggapan (format C), hasil review uji coba luas melalui angket tanggapan (format D), dan hasil review guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris melalui angket tanggapan (format E).

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti pada penelitian pengembangan ini adalah angket. Menurut Aedi (2010: 4) Angket adalah metode pengumpulan data, instrumennya disebut sesuai dengan nama metodenya dan bentuk lembaran angket dapat berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden. Peneliti memilih angket dalam pengumpulan data guna memperoleh data yang bebas tanpa dipengaruhi oleh hubungan antara peneliti dan penilai, serta data yang diperoleh dapat terkumpul lebih mudah karena jenisnya sama.

I. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian pengembangan ini adalah angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan kepada dua pihak, yaitu:

1. Angket validasi: digunakan untuk mengetahui kelayakan media audio interaktif yang dikembangkan, untuk direvisi agar menghasilkan media yang valid. Angket ini ditujukan kepada ahli media dan ahli isi.
2. Angket respon guru dan respon peserta didik: yaitu angket yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Angket ini digunakan pada saat uji coba produk di lapangan untuk menghasilkan media audio interaktif yang praktis.

J. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh setelah melakukan analisis kebutuhan di lapangan digunakan untuk menyusun latar belakang penelitian dan mengetahui tingkat kebutuhan program pengembangan untuk menganalisis kebutuhan yang kemudian menentukan spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan pada penilitan ini adalah Teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari masukan para ahli baik ahli media audio interaktif, maupun ahli materi serta guru dan peserta didik sebagai pengguna. Teknik analisis ini dilakukan dengan menggabungkan semua informasi kualitatif yang diperoleh berupa tanggapan, masukan, kritik, maupun saran perbaikan yang terdapat pada angket. Setelah menganalisis semua data yang diperoleh, kemudian digunakan untuk memperbaiki media audio interaktif yang dikembangkan.

2. Analisis Statik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Analisis data dari angket diperoleh berdasarkan tanggapan para ahli/pakar serta data angket dari respon guru dan peserta didik. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{\pi \times \text{Bobot tertinggi}} \times 100\% = \quad \%$$

Keterangan:

Σ = jumlah

π = jumlah pernyataan setiap item angket

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

Persentase = $F : N$

Keterangan: F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Data yang diperoleh selanjutnya di kategorikan dalam kategori sangat efektif, efektif, cukup efektif, kurang efektif dan sangat kurang efektif. Pemberian makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Indikator Keberhasilan Proses Pembelajaran

No	Skor	Kategori
1	< 20%	Sangat kurang efektif
2	21% - 40%	Kurang efektif
3	41% - 60%	Cukup efektif
4	61% - 80%	Efektif
5	81%-100%	Sangat efektif

Sumber: Arikunto (2010)

Pemberian makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber: Arikunto (2010)

Media audio interaktif dikatakan layak apabila hasil uji validitas telah mencapai 75% sampai 100% atau pada kualifikasi baik hingga sangat baik maka dapat dinyatakan valid dan pada hasil uji kepraktisan telah mencapai 75% sampai 100% atau pada kualifikasi baik hingga sangat baik maka dapat dinyatakan praktis. Sehingga produk dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas XI pada mata pelajaran Bahasa Inggris tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).